

**PENERAPAN METODE PERMAINAN
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKn
SISWA KELAS V SD N 2 JATINEGORO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Fertina Rizcha Pratiwi¹, Harun Setyo Budi², Tri Saptuti Susiani³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS
2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS
Email: rfertina@yahoo.co.id

Abstract: *The Application Of Game Method In Improving Civics Education Learning Fifth Graders Of SDN 2 Jatinegoro In The Academic Year 2013/2014. This research aims to describe: (1) application steps of game method in improving civics education learning to fifth grades students, (2) application of game method in increase learning result civics education to fifth graders students, (3) obstacles and solutions application of game method in improving civics education learning to fifth graders students. This research is include collaborative classroom action research (CAR). The result show that: (1) steps of game method can be run according to the scenario, (2) game method can increase learning result of Civics Education fifth grade student, (3) game method in increasing Civics Education learning to fifth graders in encountered four problems and four solutions.*

Keywords: *game method, learning, civics, education*

Abstrak: **Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SDN 2 Jatinegoro Tahun Ajaran 2013/2014.** Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: (1) langkah-langkah penerapan metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn kelas V SD, (2) penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKn kelas V SD, (3) kendala dan solusi penerapan metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn kelas V SD. Penelitian ini menggunakan PTK Kolaboratif. Hasilnya menunjukkan bahwa: (1) langkah-langkah metode permainan dapat berjalan sesuai dengan skenario, (2) metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD. (3) metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V terdapat empat kendala yang dialami dan empat solusi yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus III.

Kata kunci: metode permainan, pembelajaran, PKn

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh masing-masing individu dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menurut Darmadi (2010: 31) merupakan “*Effektive Education*”, yaitu pendidikan yang mengembangkan dan membina sikap. Mulai dari

tingkatan yang belum tahu terhadap suatu nilai sampai siswa menyadari dan melakukan nilai moral dalam tingkah laku kehidupan sehari-hari. Melalui observasi kelas peneliti menemukan berbagai permasalahan yaitu siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi, sehingga hasil evaluasinya pun kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai mata pelajaran PKn dimana nilai siswa yang memenuhi KKM hanyalah 11 siswa (29%) dan 27 siswa nilainya dibawah KKM (71%) dengan KKM 75.

Setiap guru atau pendidik selain mampu menguasai materi yang akan diajarkan juga perlu membekali diri dengan penguasaan berbagai strategi, pendekatan, model maupun metode pembelajaran yang efektif dan mampu meninggalkan kesan belajar yang bermakna. Salah satu alternatif agar pembelajaran tidak monoton dan berpusat pada guru yaitu penerapan metode permainan.

Menurut Dananjaya permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri (2012: 166).

Langkah-langkah metode permainan menurut Vera (2012: 130-134) yaitu: (1) menentukan topik, (2) merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK), (3) mempersiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan, (4) menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan, (5) menjelaskan maksud dan tujuan permainan, (6) membagi siswa dalam beberapa kelompok, (7) siswa

menjelaskan hasil permainan, (8) evaluasi mengenai manfaat dan tujuan yang telah dicapai dalam permainan, (9) evaluasi mengenai kesalahan yang telah terjadi dalam permainan, serta (10) mengaitkan teori pelajaran yang di buku.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menuliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana langkah-langkah penerapan metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V SD?, 2) Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD ?, 3) Apakah kendala dan solusi penerapan metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V SD?

Tujuan penelitian ini yaitu 1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V SD, 2) Mendeskripsikan penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD, 3) Mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan metode permainan dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N 2 Jatinegoro Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Desember 2013 sampai bulan Juni 2014 pada semester 2 tahun ajaran 2013/2014. Subjek penelitian berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Adapun alat pengumpulan data yaitu tes dan non tes. Tes berupa lembar soal evaluasi hasil belajar,

sedangkan non tes berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, guru kelas juga sebagai pelaksana dalam tindakan kegiatan pembelajaran. Sumber data berasal dari siswa, guru, teman sejawat, peneliti dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif yang mengacu pendapat Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2012:337).

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini minimal 85% dari pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode permainan sesuai dengan skenario dan minimal 85% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan proses dan hasil belajar dengan nilai KKM (≥ 80).

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Langkah atau prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2009: 16). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V SD N 2 Jatinegoro dengan menerapkan metode permainan dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan, dengan alokasi waktu

2 x 35 menit setiap pertemuan. Data rata-rata hasil observasi yang diperoleh dari tiga observer terkait penerapan metode permainan pada pembelajaran PKn oleh guru pada siklus I sampai siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Guru Penerapan Metode Permainan pada Siklus I-III

Aspek Pengamatan			Rata-rata	Kategori
Si I	Si II	Si III		
80,54	86,10	90,00	85,55	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata guru dalam mengajar dengan menerapkan langkah pembelajaran metode permainan pada siklus I mencapai 80,54%, sedangkan pada siklus II mencapai 86,10%, dan pada siklus III mencapai 90,00%. Persentase rata-rata guru dalam mengajar dengan menerapkan langkah metode permainan adalah 85,55% dengan kategori sangat baik. Adapun persentase hasil observasi penerapan metode permainan terhadap siswa pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi Siswa Penerapan Metode Permainan pada Siklus I-III

Aspek Pengamatan			Rata-rata	Kategori
Si I	Si II	Si III		
75,27	84,16	90,00	83,14	Baik

Dari hasil tabel 2 dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata hasil observasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan

menerapkan metode permainan pada siklus I mencapai 75,27%, sedangkan pada siklus II mencapai 84,16%, dan pada siklus III mencapai 90,00%. Persentase rata-rata penerapan metode permainan terhadap siswa adalah 83,14% dengan kategori baik.

Perolehan rata-rata nilai proses belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Perolehan Nilai Proses Belajar PKn

Tindakan	Proses Belajar PKn			
	Tuntas		Belum Tuntas	
	Frek	%	Frek	%
Siklus I	26	72,22	10	27,78
Siklus II	32	86,49	5	13,51
Siklus III	36	94,74	2	5,26

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa proses belajar PKn siswa kelas V SD semakin meningkat. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I ketuntasan proses belajar siswa 72,22%. Pada siklus II ketuntasan proses belajar siswa meningkat menjadi 86,49%. Selanjutnya pada siklus III ketuntasan proses belajar siswa meningkat lagi menjadi 94,74%.

Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada pra tindakan/*pre test*, siklus I, siklus II, dan siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Perolehan Nilai Hasil Belajar PKn

Tindakan	Hasil Belajar PKn			
	Tuntas		Belum Tuntas	
	Frek	%	Frek	%
<i>Pretest</i>	5	13,15	33	86,85
Siklus I	22	61,11	14	38,89
Siklus II	29	78,38	8	21,62
Siklus III	35	92,11	3	7,89

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas V semakin meningkat. Hal tersebut ditunjukkan pada kegiatan pra tindakan atau *pretest*, siswa yang mencapai nilai hasil belajar \geq KKM baru mencapai 13,15%. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 61,11%. Pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 78,38%. Selanjutnya, pada siklus III ketuntasan hasil belajar siswa meningkat mencapai 92,11%.

Dari hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tindakan kelas maka dapat disimpulkan bahwa: Langkah metode permainan yang dapat meningkatkan pembelajaran PKn siswa kelas V SD, yaitu: (1) menentukan topik; (2) merumuskan TPK; (3) mempersiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan; (4) menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan; (5) menjelaskan maksud dan tujuan permainan; (6) membagi siswa dalam beberapa kelompok; (7) melakukan aktivitas permainan; (8) siswa menjelaskan hasil permainan; (9) evaluasi mengenai manfaat dan tujuan yang telah dicapai dalam permainan; (10) evaluasi mengenai kesalahan yang telah terjadi dalam permainan; (11) mengaitkan teori pelajaran yang di buku; dan (12) membuat kesimpulan sebagai hasil belajar.

Penerapan metode permainan dapat meningkatkan pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD. Peningkatan pembelajaran ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan proses dan hasil belajar siswa siklus I, II, dan III.

Kendala yang peneliti temui selama siklus I-III antara lain: (1) guru kurang dalam menjelaskan petunjuk pelaksanaan metode permainan; (2) guru kurang melibatkan siswa dalam mengevaluasi mengenai kesalahan yang telah terjadi dalam permainan; (3) masih ada siswa yang belum mematuhi aturan permainan; dan (4) siswa masih gaduh dalam pelaksanaan permainan. Adapun solusi adalah sebagai berikut: (1) guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan metode permainan yang akan dilaksanakan secara jelas dan mengarahkan siswa sampai paham; (2) guru mengevaluasi mengenai kesalahan yang telah terjadi dalam permainan dengan melibatkan siswa; (3) siswa mendengarkan instruksi guru dan melaksanakan perintah guru; dan (4) siswa diarahkan dalam pelaksanaan permainan agar lebih terorganisir.

Dari hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran kepada guru hendaknya menjelaskan petunjuk pelaksanaan metode

permainan sampai siswa paham dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sebaiknya lebih aktif, disiplin, dan semangat mengikuti pembelajaran PKn dengan metode permainan agar proses dan hasil belajar lebih meningkat. Selanjutnya peneliti juga memberikan saran kepada sekolah untuk memberikan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang dapat menunjang suksesnya proses pembelajaran dan penerapan metode permainan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya, U. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Darmadi, H. (2010). *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vera, A. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Jogjakarta: Diva Press.